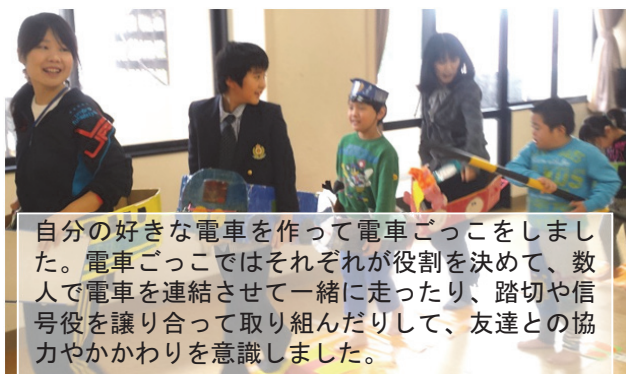


事例①

うじトレインでころをひとつに



対象

(小学部3年1組、2組 計10名)

活動内容

自分の電車・大型電車作り

見通しシートで活動内容の確認

切符の購入あそび

大型電車に乗って教室移動

自分の電車に乗って電車ごっこ

信号や踏切の操作

頑張ったことの発表

など

単元計画

【第一次】

- ・単元オリエンテーション
- ・教室で簡単な電車ごっこ



【第二次】

- ・自分用・大型電車の製作



【第三次】

- ・役割を決めての電車ごっこ



【第四次】

- ・ふりかえり
- ・思い出カード作り



設定の理由

- ・児童にとって身近で大好きな電車を題材として、運転手や車掌、踏切や信号、お弁当屋さんなどの役割を決めて、ルールを守って遊んだり、電車ごっこをとおして友達と協力して一緒に活動したりすることができるようにこの単元を設定した。

工夫のポイント

- ・毎回の授業の始めに見通しシートを提示することで、本時の内容の確認と単元全体の見通しをもつことができるようにした。
- ・最初の授業でどのような電車を作るか自ら選択することで、意欲的に製作に取り組み、愛着を持って電車ごっこができるようにした。
- ・信号や踏切、トンネルなど、より大きく印象に残るような具体物を使うことで、児童の「やってみたい」という意欲を引き出すことができるようにした。

将来へのつながり

楽しみながらルールや役割を受け止めたり協力して活動したりする中で、友達と一緒に気持ちよく過ごせることや、仲間の存在を意識し、やりとりしながら共に生活できるようになってほしい。



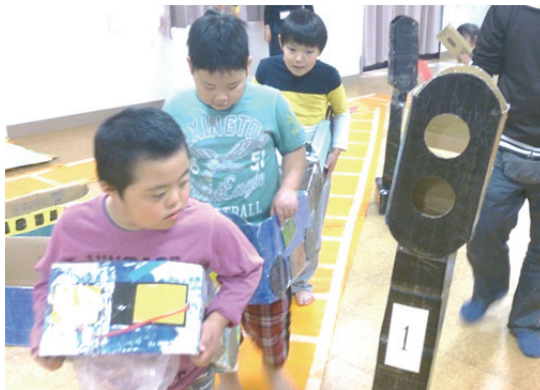
授業にかかわる 関連資料



券売機にお金を入れて切符を買います。2種類の電車のどちらに乗るか選ぶことができます。



大型電車に友達と乗って、歩幅を合わせながら、協力してプレイルームまで移動します。



自分で作った電車を友達と連結させて、線路の上を走ります。先頭の児童がどの道を走るか決めることができます。



信号・踏切・お弁当屋さんなどの役割にも進んで取り組みました。友達の動きに合わせて上手に操作しています。



お弁当屋さん役を自分で選んだ児童は、「基礎的な学習の時間」でも友達の名前と食材の名前を聞いてカードを選ぶという課題に楽しんで取り組んでいます。



授業最後の「業務連絡」では自分が頑張ったことや気付いたことを、実際の道具やジェスチャーを使いながら、みんなの前に出て発表しました。

うじトレインでこころをひとつに

単元名	遊びの指導 「えん-JOYフェスタ～うじトレイン～」			
児童生徒の実態	<p>本学年は、知的障害、又は自閉症、ダウン症、広汎性発達障害、注意欠陥多動性障害を併せ有する知的障害の児童 10 名で、発達の段階は B1～B2 段階である。</p> <p>今年度、入学以降初めてのクラス替えがあり、新しいクラスに緊張する様子の児童もいたが、今では、どの児童も積極的に人とかかわろうとする姿が見られる。指導者が児童同士のかかわりを促すことによって、友達とかかわり合いながら集団として少しずつ遊ぶことができるようになってきている。</p> <p>どの児童も遊びの面、学習面において、何度も繰り返して経験を積んでいくことで見通しをもつことができ、活動に参加しやすくなる。</p>			
地域学習の観点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 目的の明確な見通ししやすい活動や興味関心にそった教材により、達成感や自信につなげ、何に対しても「やってみよう」と思える自主性をはぐくむ。 ・ 「電車ごっこ」をとおして友達に自分の思いを伝えたり、相手からの働きかけを受け入れたりして、人とかかわりを引き出す。 ・ 集団の中で役割やルールのある遊びを経験することで、生活する上で必要とされる社会性の土台を培う。 ・ これらの力を「うじ えん-JOY フェスタ」で発揮し、保護者や地域の方々と一緒に楽しく活動できるようにする。 			
単元目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 具体的な物や音、イラストで見通しをもって活動することができる。 ・ 段ボールの電車を持ったり、友達とペースを合わせながら歩くことができる。 ・ 運転手、信号、踏切などの役割を分かって、遊びに参加することができる。 			
単元計画	次	時	内容	評価の視点
	第一次 導入	1	<ul style="list-style-type: none"> ・ 電車の絵本映像、動画などを見て、電車のイメージを膨らませる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 映像などを見て、電車の真似をしたり、どんな電車が作りたいか発表することができる。
	第二次 制作活動	5	<ul style="list-style-type: none"> ・ 絵具で色を付けたり、紙を切ったりして、電車や看板など電車ごっこに必要な物を作る。 ・ 自分たちの電車を見てもらうためのポスターを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 段ボールや紙を切ったり貼るなどして、自分の考えた電車を作ることができる。 ・ 電車の絵を描いたり写真を貼るなどしてポスターを作ることができる。
	第三次 電車ごっこ	8	<ul style="list-style-type: none"> ・ 友達と大きな段ボール電車に乗って、プレイルームまで一緒に移動する。 ・ 運転手、車掌、客、踏切、信号の役になって、電車ごっこをする。 ・ 友達と電車をくっつけて、プレイルームの中を歩いたり走ったりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 友達と一緒に段ボール電車を持って、移動することができる。 ・ 自分のやりたい役を選び、役にそって活動することができる。 ・ 友達とペースを合わせながら歩くことができる。
第四次 振り返り	1	<ul style="list-style-type: none"> ・ 写真や動画を見て、活動を振り返り、共有する。 ・ 楽しかった遊びの写真を貼ったり、字を書いたりしてカードを作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 映像の中から、自分や友達の頑張っている姿を見つけることができる。 ・ 自分で写真を選び、まとめカードを作ることができる。 	

<p>必要な支援及び「基礎的な学習の時間」との連動</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・集団での活動が苦手な児童のために、クラス単位でも電車ごっこをし、経験を積み重ねることで、大勢の場でも活動に参加できるようにした。 ・毎回の授業の流れと場所を同じにして繰り返し活動することで、自分のすることが分かり、主体的に活動できるようにした。 ・飽きやすい児童のために、道具や役割を毎回少しずつ追加・変更することで、最後まで集中して活動できるようにした。 ・電車ごっこへのイメージをもつことができるよう、より大きくリアルな道具や教材を準備した（券売機、踏切、信号、トンネルなど）。 <p>《「基礎的な学習の時間」との連動》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・友達への意識を広げることが目標となる児童が、お弁当屋さんの役を気に入って取り組んだことから、「基礎的な学習の時間」でも友達の顔写真と食材のカードを用い、指導者とやりとりしながらカードを選ぶという活動に取り組んだ。
<p>成果と課題</p>	<p>【成果】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・電車ごっこは全員でプレイルーム、制作はクラスごとに教室、と活動に合わせて場所や形式を固定させたことで、全員が混乱することなく参加することができた。また、シンプルな見通しシートにより、この時間に何をすればいいか分かって取り組むことができた。基本は繰り返しの設定ではあるが、そこに少しずつ道具などに変化を加えていくことで、変化が苦手な児童も、あるいは飽きやすい児童も安心してまた期待して取り組めた。大勢の人の中でも普段どおり取り組む力につながった。 ・自分が作りたい電車を選び、意欲的に制作に取り組むことができた。また完成した電車に愛着を持ち、休み時間にも自分の電車で遊ぶ児童もいた。 ・より大きく分かりやすい道具を使うことで、児童の興味がわき、積極的に電車ごっこや役割に取り組むことができた。また、指導者が役割を児童にやらせるのではなく、複数ある選択肢の中から児童自身が選ぶことで、より意欲的・主体的に活動に参加することができた。 ・電車ごっこの最後に自分の頑張りを発表する「業務連絡」という時間を設定することで、積極的に人前に出て友達に伝えたり、友達の話を真剣に聞いたりする様子が見られた。 ・様々な実態のあるすべての児童が参加できるためには、繰り返しや見通しやすい単元づくりが必要であり（見通しシート、段階、場所など）、また、「わかってできる」「取り組んでみよう」と思える教材や役割をつくることで、児童が安心して積極的に活動することができた。 ・「うじえん-JOY フェスタ」前には、他学部の生徒や指導者、当日には複数の家族や兄弟の参加となったが、普段どおりに楽しんで活動することができた。 ・「基礎的な学習の時間」と連動させて、自分の役割を丁寧に取り組んだことにより、遊びの指導の中でも自信をもって活動することができた。 <p>【課題】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・役割の交代については、理解の難しい児童もいたため、役割の設定については留意が必要である（トンネル、踏切は比較的簡単だが、線路にある進行方向切り替え矢印の移動、信号は難しい）。 ・電車の制作はクラスごとに分かれて行ったが、興味や取組方の近い学年混合のグループに分けての活動にすることで、より児童同士のかかわりや気づきがあったかもしれない。 ・建物など大型の模型を設定すると、さらに遊びが展開できたとも考える。